ネオロマンスゲーム

金色のコルダ®

La corda d'oro

KOEI The Best



koei®

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

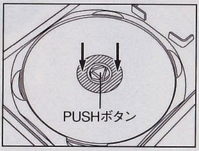
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

● このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。● このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。● ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。● 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。● ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。● 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。● ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。● ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。● ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。● プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。● ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。● ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。● "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

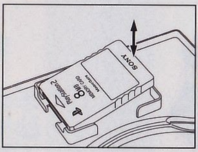


ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

SLPM 66424

Story ストーリー









音楽科と普通科が併設された私立高校・星奏学院――。
ここであなたは、普通科の2年生として日常を送っていました。

ある日のこと。
あなたは、学内で行われる音楽コンクールの参加者が決まったという噂を耳にします。

コンクールは2～3年に一度、不定期に行われるもので、
参加者にはたいてい音楽科の生徒が選ばれます。
コンクールで優勝することは、学内で一番優れた演奏者と認められること。
しかも、過去、優勝した生徒は、卒業後に音楽面で活躍することが多いといわれています。

音楽科の生徒なら、誰もが憧れるコンクール……。

ところが、不思議な妖精から魔法のヴァイオリンを手渡され、音楽初心者のあなたも、このコンクールに参加することになってしまいました。

才能あふれる音楽科の生徒を相手に、あなたはどんな音色を奏でるのか――。

「音楽」に彩られた新しい高校生活が、今、幕を開こうとしています。

Contents

ゲームを始める

コントローラの使い方

※アナログコントローラ（DUALSHOCK）、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

※アナログコントローラ（DUALSHOCK）でも操作は同様です。

方向キー 左スティック
- カーソル移動
- 主人公移動

L1ボタン

L2ボタン
- ウィンドウ消去

R1ボタン

R2ボタン
- メッセージスキップ

△ボタン
- コマンドメニューを開く



SELECTボタン
- チュートリアルを見る

LED表示

※LED表示は常に赤色の状態でプレイします

STARTボタン
- ゲームスタート
- ムービースキップ
- メッセージバック（※注1）を開く

×ボタン
- キャンセル
- （方向キーと同時押しで）走る

○ボタン
- 決定
- 話す
- メッセージを進める

□ボタン
- 用語辞典（緑色の文字）の説明表示
- フィールド画面でマップを見る
- 説明モード

ソフトリセット R1ボタン、R2ボタン、L1ボタン、L2ボタン、SELECTボタン、STARTボタンを同時に押すとゲームをリセットすることができます。

※注1 メッセージをさかのぼって表示する機能です。

ゲーム全体の操作方法

本ゲームでは全般的に、方向キー（または左スティック）で選択、◎ボタンで決定、⊗ボタンでキャンセルとなります。コマンドメニューを利用できる画面では、△ボタンでコマンドメニューを呼び出すことができます。▣ボタンで説明モードになります（▶P26）。



フィールド画面での操作方法

方向キー（または左スティック）で移動します。⊗ボタンを押しながら方向キーを使用すると、走って移動ができます。左スティックの場合、少し傾けると歩いて、大きく傾けると走ります。人に話しかけたり、何か調べたいときは、対象に近づき、その上に▽のマーカーが表示されたら◎ボタンを押します。△ボタンでコマンドメニューを開くと、練習したり情報を見たりできます。また、▣ボタンを押すとフィールドのマップを見ることができます。



会話場面での操作方法

◎ボタンを押すと会話が進み、次のメッセージが表示されます。緑色の言葉が表示された時、▣ボタンを押すと、その言葉の解説が表示されます。△ボタンでコマンドメニューを開くと、用語辞典（▶P50）を見たり、環境設定（▶P6）ができます。



ゲームの始め方

1.MEMORY CARD差込口1に"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)をセットし「金色のコルダ」のディスクをセットします。
2."PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)のチェック後に、オープニングが始まります。

つづきから	セーブしたところからゲームを再開します
はじめから	新しくゲームを始めます
想い出	ゲーム中で見たことのある想い出の場面やムービーなどを見ることができます
操作方法	ゲームの操作方法を見ることができます
環境設定	ゲームをプレイする環境を設定します
インフォメーション	当社製品のゲーム紹介を見られます



名前の入力

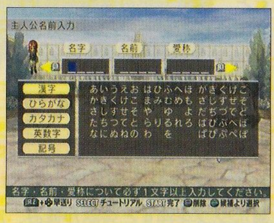
タイトル画面で[はじめから]を選んで、ゲームを最初から始めた場合、まず名前の入力をします。

❖ 名前の入力

あなたの名字・名前・愛称を、最大4文字まで入力します。ただし、名字と名前は合わせて6文字までです。まず、入力したい文字の種類（漢字・ひらがな・カタカナ・英数字・記号）を選びます。入力する場所はL1ボタン、R1ボタンで左右に動かせます。削除する場合は消したい文字の所で□ボタンを押してください。入力が終わったらSTARTボタンで決定します。

【漢字の入力方法】

1.[漢字]を選んで○ボタンを押します。
2.入力したい文字の読みの一文字目を選び、○ボタンで決定します(例:「金」なら「き」または「か」を選びます)。
3.二文字目、三文字目がある場合は×ボタンで**2**に戻り、同じように入力します。



❖ セーブデータから名前を選ぶ

△ボタンを押すとセーブデータの名前とデフォルトの名前の中から名前を選ぶことができます。セーブデータがない場合はデフォルトの名前のみ表示されます。

❖ 名前の確認

決定したら確認画面が表示されます。決定なら○ボタンを、修正するなら×ボタンを押して入力をやり直してください。



セーブ・ロード・タイトルに戻る（中断）

ゲームのセーブ、ロードは、行先選択画面のコマンドメニューか自宅画面で行えます。ゲームの中断は各画面のコマンドメニューで行えます。

❖ セーブ

プレイ中のゲームデータを保存します。セーブをしておくと、ゲームを中断しても、セーブしたところから続きをプレイできます。セーブには上にあげた画面のコマンドメニューで［セーブ］を選びます。セーブする先を指定して［はい］を選ぶとセーブを行います。セーブに必要な“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）の空き容量は456KB以上です。



※ゲーム中に「セーブしますか？」と聞かれることがあります。［はい］を選ぶと、セーブ先を指定してセーブができます。

❖ ロード

セーブしたところから続きをプレイするには、タイトル画面で［つづきから］を選びます。ロードしたいセーブデータを選び、［はい］を選ぶとロードを行います。また、ゲーム中にロードするには、行先選択画面のコマンドメニューか、自宅画面で［ロード］を選びます。



タイトルに戻る（中断）

各画面のコマンドメニューで［機能］を選んでから［タイトルに戻る］を選ぶと、ゲームを中断し、タイトル画面に戻ります。ゲームをセーブしないで中断すると、続きをプレイできません。中断するときは、あらかじめセーブをしておきましょう。



環境設定

ゲーム中の様々な設定を変更します。タイトル画面の［環境設定］か、各画面のコマンドメニューで［機能］を選んでから、［環境設定］を選ぶと環境設定ができます。設定できる内容は以下の表のとおりです。



❖ 設定内容

項目	設定	内容
メッセージスピード	遅←→速	メッセージの表示スピードを5段階で変更できます。
メッセージスキップ	ON／OFF	メッセージスキップ機能を設定できます。ONにするとR2ボタンでメッセージを読み飛ばすことができます。
メッセージ自動送り	ON／OFF	メッセージ自動送り機能を設定できます。ONにすると、一定時間で自動的にメッセージが進むようになります。
ボリューム	小←→大	サウンドやボイスのボリュームを5段階で変更できます。
ボイス再生	ON／OFF	ボイス（音声）の再生状態を設定できます。ONにすると特定のイベントで、音声を聞くことができます。
サウンド	ステレオ／モノラル	サウンドの出力についてステレオ・モノラルを設定できます。
画面調整	－	画面の表示位置を調整できます。
初期状態に戻す	－	あらかじめ決められた設定に戻ります。

※SELECTボタンを押すとチュートリアル画面になります。

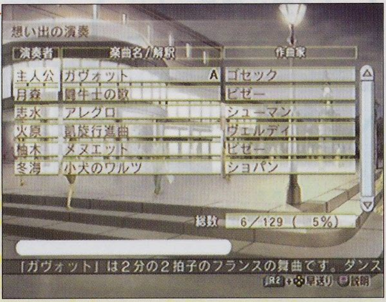
想い出

タイトル画面で［想い出］を選ぶと、ゲーム中で使用された楽曲や、想い出の場面、おまけのイベントを鑑賞できます。



❖想い出の演奏

想い出の楽曲を聞くことができます。主人公の楽曲はうまく演奏できるようになった時に、ライバルの楽曲はコンクールで演奏したあとに聞くことができるようになります。



❖想い出の場面

想い出の場面を振り返って見ることができます。

※分類の項目では、「ストーリー」はストーリー進行にともなうもの、人物名の場合はその人物との想い出を表します。



❖想い出の記憶

想い出のムービーを見ることができます。



❖想い出のひととき

一定の条件を満たすと、おまけのイベントが見られるようになります。何が見られるのかはプレイしてからのお楽しみです。

キャラクター紹介

ここからはゲームに出てくる主要なキャラクターたちを紹介するのだ！



リリ
Lili

音楽の妖精・ファータという種族で、役職は「アルジェント」。人々が音楽で幸せになれるよう活動している。
声●水橋かおり

ファータについて

ファータは音楽を司る妖精たちです。リリの役職「アルジェント」の配下には「フェッロ」と「ラーメ」がいます。

アルジェント



世界に音楽を広める役割を担う妖精。星奏学院ではリリが担当しています。

フェッロ



楽譜を司る妖精。数人でチームを組んで１つの楽曲を担当しています。フェッロに触れることで楽譜をもらうことができます。

ラーメ



楽曲の解釈を司る妖精。１人で１つの解釈を担当しています。ラーメに触れることで解釈のベルをもらうことができます。

チュートリアルについて

ゲーム中、チュートリアル画面を開くと、リリがゲームのルールや操作に関する説明をしてくれます。



「SELECTチュートリアル」と表示されている画面でSELECTボタンを押すと、その画面に関してのチュートリアルが見られます。

△ボタンを押してコマンドメニューを開き、[ヘルプ]コマンドの中の[チュートリアル]を選択するとチュートリアル画面になります。

操作方法
このゲームの操作方法やセーブ・ロードに関する説明です。

ゲームの基本
このゲームに出てくる用語やルールに関する説明です。

フィールド
行先選択画面やフィールド画面での操作方法に関する説明です。

練習コマンド
練習コマンドに関する説明です。

情報コマンド
情報コマンドに関する説明です。

その他
コンクール本番準備や用語辞典などに関する説明です。

月森 蓮

学科・学年●音楽科2年
身長●178cm
誕生日●4月24日
星座●牡牛座
声●谷山紀章

Len Tsukimori





理想が高く、また、向上心も高い努力家。自分にも他人にも妥協を許さないタイプなので、人からはクールで近寄りがたいと思われている。



月森 蓮の使用楽器はヴァイオリンなのだ。全長約60cmで、G、D、A、Eの音の高さが違う4本の弦を弓でこすって音を出す擦弦楽器になる。ヴァイオリン属の最高音域を担当するのだ。





土浦梁太郎

学科·学年●普通科2年
身長●181cm
誕生日●7月25日
星座●獅子座
声●伊藤健太郎

Ryotaro Tsuchiura





サッカー部に所属するスポーツマン。気さくで面倒見がよく、みんなから頼りにされているが、女性はやや苦手。普通科からコンクールに参加するあなたに手を貸してくれようとする。



土浦梁太郎は普通科の生徒なのだ。星奏学院は音楽科と普通科が併設された私立高校で、科によって制服の色が違うぞ。普通科はジャケットが濃色で、パンツ（スカート）が明るい色なのだ。





志水桂一

学科・学年●音楽科1年
身長●168cm
誕生日●8月26日
星座●乙女座
声●福山潤

Keiichi Shimizu

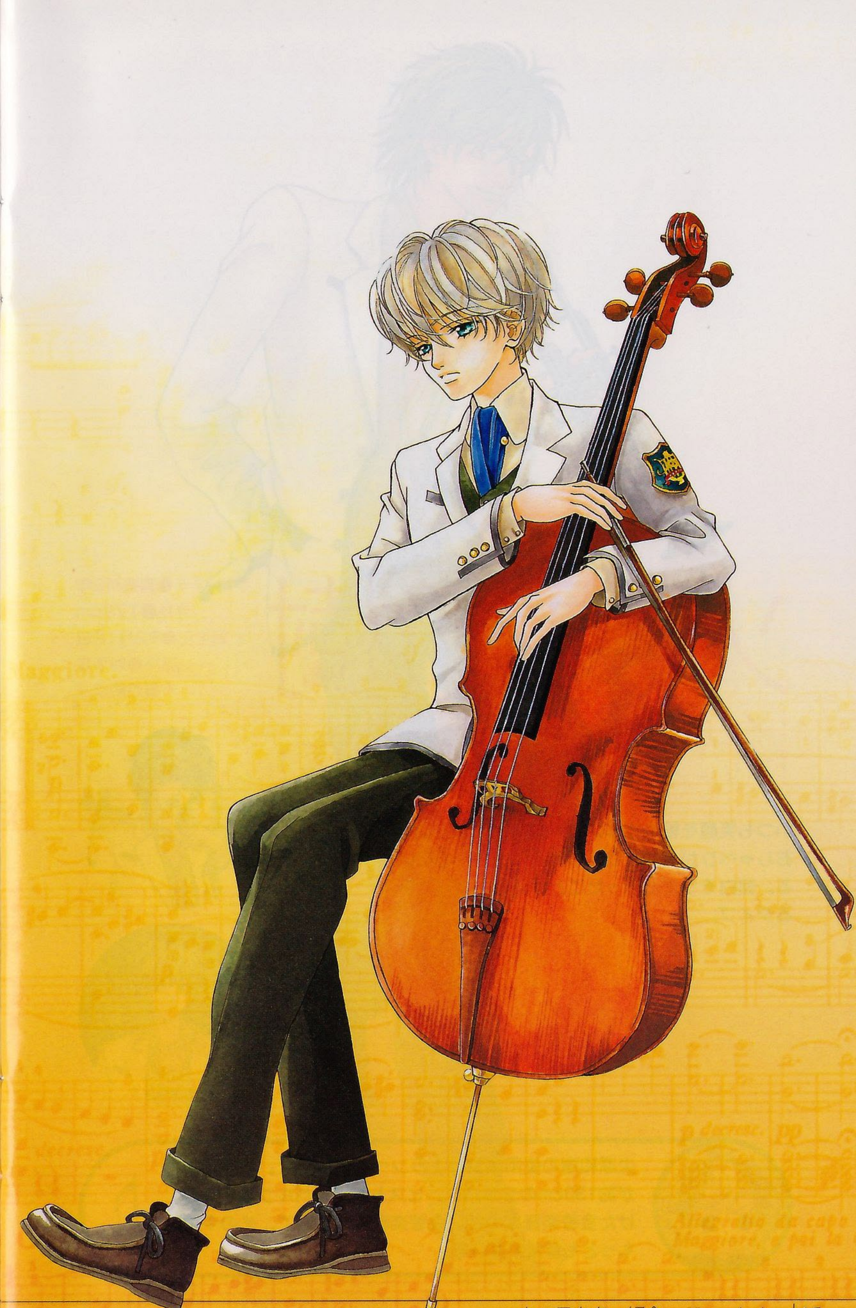




静かな雰囲気をもった少年。音楽以外のことはあまり興味がなく常にマイペース。1年生にしてコンクール参加者として抜擢され校内で大型新人と噂されている。



志水桂一の使うチェロはヴァイオリン属の中低音の弦楽器なのだ。大きくて、長さはヴァイオリンの約２倍もあるぞ。だから演奏者の前に立てて演奏するのだ。



火原和樹

学科・学年●音楽科3年
身長●178cm
誕生日●12月12日
星座●射手座
声●森田成一

Kazuki Hihara

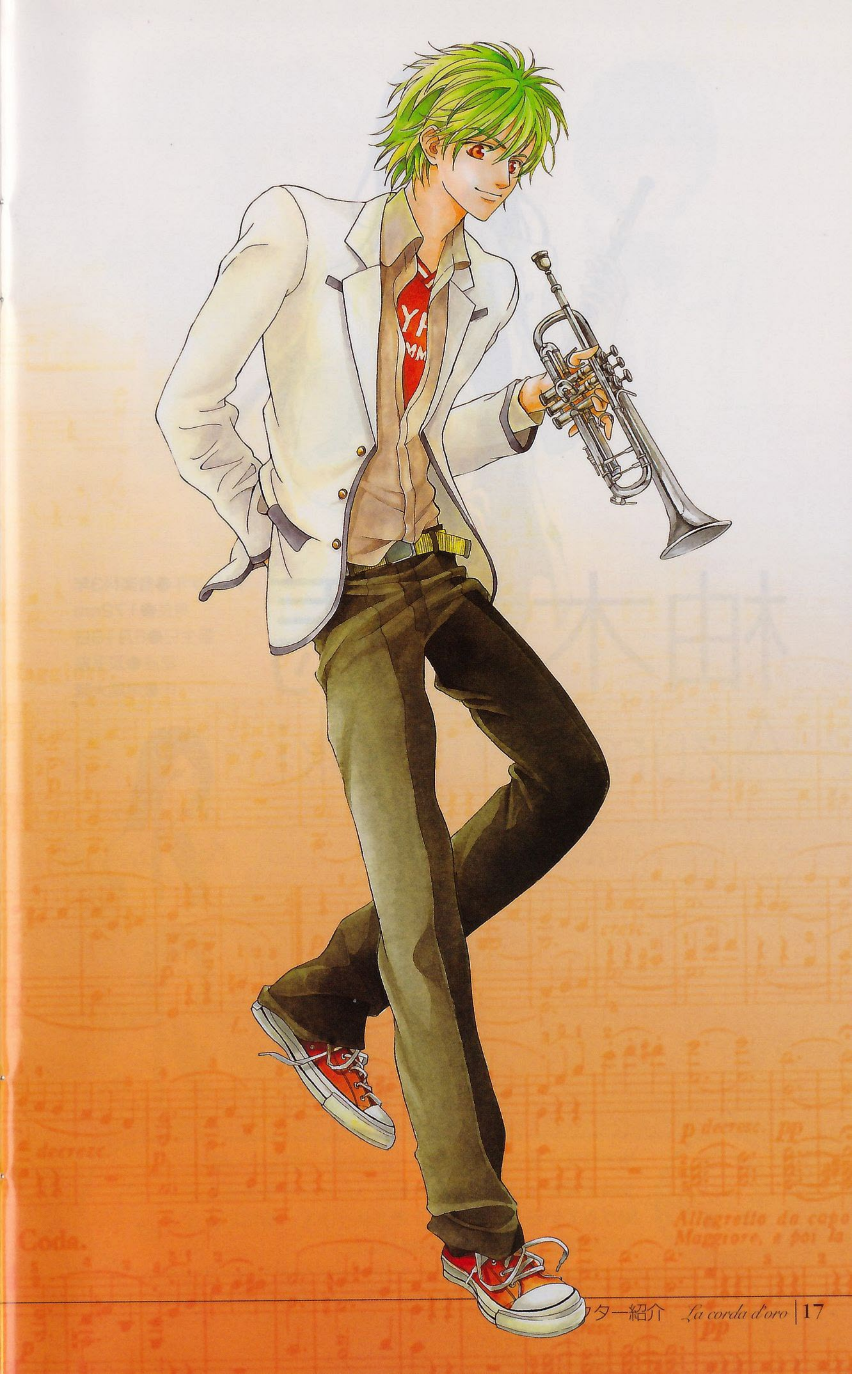




いつも笑顔を絶やさない、元気で明るい楽天家。おしゃべりが大好きで、常に人の輪の中心にいる。面白そうだと思ったことは何でも試してみるタイプ。



火原和樹の使用楽器はトランペットなのだ。管の長さが約130cmのラッパに、ピストン式のバルブを３つ付けた金管楽器なのだ。金管楽器の代表格で、その中でもっとも音域が高いぞ。





柚木梓馬
Azuma Yunoki

学科·学年●音楽科3年
身長●172cm
誕生日●6月18日
星座●双子座
声●岸尾大輔

品行方正で容姿端麗な優等生。由緒正しい家系の生まれだが、それを鼻にかけない。誰からも慕われており、校内にファンクラブがあるほど。







柚木梓馬が使う楽器はフルートなのだ。横笛の一種で、今は金属製だけど、昔は木製だったから木管楽器に分類されているぞ。音域は3オクターブで、音域によって多彩な音色を出すのが特徴なのだ。





冬海笙子

Shoko Fuyuumi

学科・学年●音楽科1年
身長●158cm
誕生日●11月3日
星座●蠍座
声●佐藤朱

控えめで清楚な雰囲気の少女。引っこみ思案なので目立つほうではないが、やるべきことに対して辛抱強く取り組む努力家。



冬海笙子が使うクラリネットは円筒形の木管楽器なのだ。他の金管・木管楽器と管の振動の仕方が違うから、鍵の配置や運指の方法が異なるぞ。





天羽菜美

Nami Amou

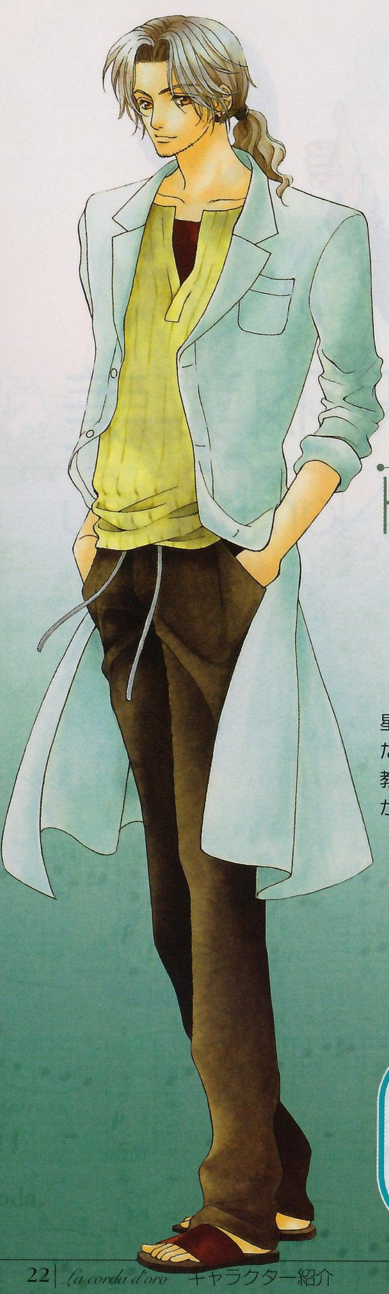
学科・学年●普通科2年
身長●165cm
誕生日●2月9日
星座●水瓶座
声●増田ゆき

報道部に所属し、コンクールの取材を担当している。頭の回転が速く、誰にでもものをはっきりと言う。好奇心が旺盛で、あふれるバイタリティの持ち主。



天羽菜美が愛用しているカメラはマニュアル一眼レフなのだ。シャッターの速度や絞りを自分で設定して撮影できるカメラのことだぞ。





金澤紘人

Hiroto Kanazawa

職業●音楽教師
身長●183cm
誕生日●3月1日
星座●魚座
声●石川英郎

星奏学院の音楽教師。いつもひょうひょうとした印象。ぶしょうひげや軽い口調など、あまり教師らしさを感じさせないが、生徒からは人気がある。仕事はさぼりぎみ。





音楽の教師である金澤紘人はコンクールの担当もしているのだ。毎回セレクションのテーマを教えてくれるぞ。



王崎信武
Shinobu Ousaki

学部・学年●音楽学部　大学3年
身長●175cm
誕生日●10月17日
星座●天秤座
声●小西克幸

音楽学部に所属する大学生。星奏学院のOBで、卒業してからも学院のオーケストラ部に顔を出している。優しく穏やかで、困っている人を見ると放っておけない。





星奏学院には大学、大学院もあるのだ。王崎信武はここの大学に通っているぞ。王崎信武の使用楽器はヴァイオリンなのだ。

ゲームの流れ

セレクションまでの毎日

ここではセレクションまでの過ごし方を大まかに説明するぞ。
一日に行動できる時間は限られているので注意！
平日は放課後の15:00～18:00の間、休日（土曜・日曜）は12:00～18:00の間だけ自由に行動できる。
18:00を過ぎると強制的に帰宅することになるぞ。



♪いろいろな場所に行ってみる………P26

放課後（土日はお昼から）、学院内外のいろいろな場所へ行けるようになります。あらゆる場所で、楽曲の練習をしたり、情報を集めたりしましょう。



♪演奏の腕を磨く………………………P30

セレクションに向け楽曲の練習をします。練習するには楽譜や解釈を探す必要があります。これらは学内にいるファータたちを見つけることで手に入れられます。



♪BPとファータの店 …………………P38

解釈練習や合奏をすることで、演奏を聞いてくれた人たちからBP（ブラボーポイント）をもらうことができます。BPはファータの店で役に立つアイテムと交換してもらえます。



♪ 交流を深めよう ……………………P40

楽曲の練習も大事ですが、周りの人たちとの交流を深めることも大切です。メインのキャラクターたちはもちろん、その他の人にも話しかけたり、演奏を聞かせることで親密度が上がります。



♪ 情報を常にチェック ……………………P42

情報コマンドを使えば、自分のこと、他のキャラクターのこと、楽曲のことなど、さまざまな情報を知ることができます。自分の状況を常に把握して、次に何をするかを決めましょう。





以上のことをセレクション当日まで繰り返して、満足のいく演奏ができるよう準備をするのだ！
そして、いよいよセレクション！ 日頃の練習の成果を十分に発揮しよう！

セレクション当日

♪ そしてセレクションへ ……………………P52

セレクション当日は、まず控え室で楽曲の選択や衣装の準備をしてから演奏に臨むことになります。自分はもちろん、他の参加者の演奏を見ることができます。すべての演奏が終わると順位が発表されます。





セレクションは全部で4回。各セレクションごとに順位を決め、4回の順位をあわせて、最終的な総合順位を決めることになるぞ。第1セレクションで1位になれなくても、まだまだチャンスはあるのだ。

いろいろな場所に行ってみる

行先選択画面

この画面では、どの場所（フィールド）に行くかを選択します。場所名の書いてあるアイコンを選べば、その場所に行くことができます。

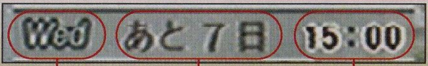


テロップ
選択中のアイコンや項目の説明が表示されます。

ファータアイコン
そのフィールドにいるフェッロとラーメの合計人数です。

場所名
その場所の名前です。

現在の時刻



曜日　セレクションまでの日数　現在時刻

情報ポイント
そのフィールドについての情報ポイントの数です。（▶P41）

説明モード
「◎説明」の表示のある画面では、◎ボタンを押すと説明モードになります。カーソルを知りたい項目に合わせると、説明がテロップに表示されます。

コマンドメニュー

行先選択画面で△ボタンを押すと、情報の閲覧やセーブ・ロードができます。



あなたの能力

あなたの現在の能力です。

コマンド

[情報]、[ヘルプ]、[機能]を選択すると、それぞれのサブコマンドが表示されます。

1 [情報]

様々な情報をチェックするコマンドです。

- [主人公情報] (▶P42)
- [コンクール情報] (▶P48)
- [人物情報] (▶P43)
- [アイテム情報] (▶P49)
- [楽曲情報] (▶P44～47)

2 [帰宅]

行動を終了して家に帰ります。 (▶P50)

3 [セーブ]

現在のデータを保存します。保存したところからプレイできます。 (▶P5)

4 [ロード]

セーブしたところから続きをプレイします。 (▶P5)

5 [ヘルプ]

ゲームの手助けとなるコマンドです。

- [用語辞典] (▶P50)
- [チュートリアル] (▶P9)

6 [機能]

設定などを変更するコマンドです。

- [メッセージバック] (▶P51)
- [タイトルに戻る] (▶P5)
- [環境設定] (▶P6)

フィールド画面

行先選択画面で行きたい場所を選ぶと、その場所（フィールド）に行くことができます。この画面では、楽譜、解釈の練習をはじめ、人に話しかけたり、何か調べたりすることができます。

時間の経過

フィールド上では、立っているだけで時間が経過していきます。練習コマンド（楽譜練習・解釈練習・合奏・解釈のベル）を実行したときや、イベントが発生したときは、一定の時間が経過します。行先選択画面やコマンドを表示させた状態、会話中などの画面では、時間は経過しません。



テロップ

主人公

出口マーク
ここから行先選択画面に戻ることができます。

現在の時刻

マーカー
話しかけたり、調べたりできる対象に近づくと表示されます。

コマンドメニュー

フィールド画面で△ボタンを押すと、コマンドメニューを呼び出せます。ここでは練習したり、情報を見ることができます。

※フィールド画面ではセーブとロードはできません。



コマンド

※[練習]、[情報]、[ヘルプ]、[機能]を選ぶと、それぞれのサブコマンドが表示されます。

1 [練習]

主人公の演奏が上達するコマンドです。実行すると時間が経過します。

- [楽譜練習] (▶P31)
- [合奏] (▶P36)
- [解釈練習] (▶P34)
- [解釈のベル] (▶P33)

2 [情報]

(▶P42～49)

3 [マップ]

今いる場所の全体を見渡します。

(▶P51)

4 [帰宅]

(▶P50)

5 [ヘルプ]

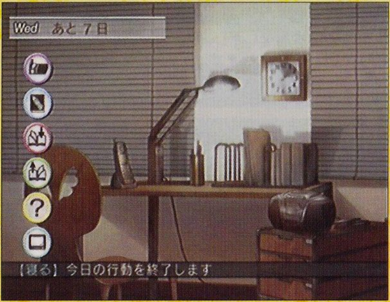
(▶P50)

6 [機能]

(▶P51)

自宅画面

コマンドメニューで［帰宅］を選ぶか、18:00を過ぎると自宅に帰ることになります。
自宅でも情報の閲覧や、セーブ・ロードなどができます。［寝る］のコマンドを選ぶと、１日の行動が終わり、翌日になります。



演奏の腕を磨く

楽曲の構成

セレクションでは１つの楽曲を通して演奏することになります。楽曲は2～5枚の楽譜で構成しているので、それらすべてをそろえないとセレクションで演奏できません。
また、楽曲にはそれぞれ2～4つの解釈があります。解釈が変わると演奏も変わります。セレクションではどれか１つの解釈を選んで演奏することになります。

楽曲（例：ガヴォット）

楽譜Ⅰ	楽譜Ⅱ
↓	↓
解釈A **快活なガヴォット**	解釈B **優しい興奮のガヴォット**

楽譜の探し方

楽譜はフェッロが持っています。フェッロは楽譜練習をすることで姿を現します。フェッロに触れることにより楽譜をもらうことができます。
楽譜練習をすると現在時刻の横にフェッロが姿を現す残り時間が表示されます。残り時間が０になるまでにフェッロに触れてください。フェッロは学院内のどこかにいます。行先選択画面のファータ情報や、ファータリストを利用して探し出しましょう。
※一番はじめの楽譜はリリからもらうことができます。



まずは楽譜練習をしましょう。残り時間が表示されます。



フィールド画面内を走り回り、フェッロを見つけました。



フェッロに触れてはじめて楽譜を手に入れることができます。

フェッロは場所を移動しないから、一度いなかった場所では何度練習しても出てこない。ただ、セレクションが終わると新たなフェッロが増えるので、前にいなかった場所にも出てくる可能性があるぞ。



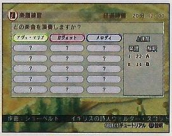
楽譜練習

手に入れた楽譜を練習することで、上達度や技術レベルを上げることができます。

楽譜練習で得られるもの
- 技術Lv
- 楽譜の上達度（上達度が100になるとスキルを習得）

楽譜練習の仕方

1 フィールド画面で△ボタンを押してコマンドメニューを開き、［練習］の中の［楽譜練習］を選びます。

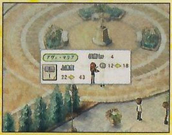


2 どの楽曲を演奏するか選びます。

3 どの楽譜を練習するか選びます。



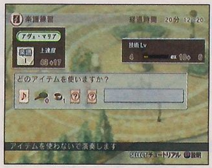
1. 楽譜練習をすることで経過する時間です。
2. 楽譜練習をする楽曲の名前です。
3. あなたの技術レベルと経験値（ex）です。楽譜練習で上がります。経験値は100になると、レベルが1上がります。
4. どの楽譜を演奏するか◎ボタンで決定します。持っていない楽譜や、技術レベルが足りない楽譜は演奏することができません。
5. その楽譜を演奏したときの上達度と、演奏に必要な技術レベルです。



4 確認画面で［はい］を選んだら、楽譜練習が始まります。練習が終わった後、楽譜探しができます。

練習道具を持っていると…

ファータの店（▶P38）で練習道具を手に入れると、楽譜練習や解釈練習のときに使用することができます。道具によって技術レベルや表現レベル、上達度などが通常の練習よりもさらにアップします。1回の練習で使えるアイテムは1つだけで、一度使用するとなくなってしまいます。アイテムを使わないで演奏する場合は「♪」を選びます。



解釈の探し方

楽譜の上達度が上がってきたら、次はその楽曲の解釈を探します。解釈は「解釈のベル」を持つラーメに触れることで手に入れることができます。
1つの楽曲を構成するすべての楽譜の上達度が20以上になると、その楽曲の「解釈のベル」を持ったラーメが現れます。ラーメは学院内のどこか決まった場所にいて、楽曲を奏でています。ラーメの姿は見えないので、楽曲の音を頼りに探します。ラーメに近づけば近づくほど楽曲の音が大きくなります。触れることができるとラーメは姿を現し、「解釈のベル」を手に入れることができます。



楽譜の上達度が上がるとラーメ探しができるようになります。

▼



ラーメが奏でる楽曲を頼りに探します。ラーメに触れることができれば、姿を現し「解釈のベル」をくれます。

1つの楽曲を構成するすべての楽譜の上達度が20以上にならないとラーメは現れないぞ。探す時にラーメの曲が聞き取りにくかったら、ヘッドホンを使うと便利なのだ。



※身体に影響を及ぼす場合がありますので、ヘッドホンやスピーカーの音量は適量でゲームをお楽しみください。

解釈のベル（解釈の習得）

手に入れた解釈のベルを鳴らすことでその解釈を習得できます。

1 フィールド画面で△ボタンを押し、コマンドメニューを開き、［練習］の中の［解釈のベル］を選びます。



2 どの解釈のベルを鳴らすかを選びます。◎ボタンで決定します。



3 解釈のベルを鳴らすと楽曲イベントが始まります。途中で選択肢が登場することがあり、その場合はあなたの選んだ答えによってKW（キーワード）の一部が変わります。



楽曲イベント	KW
あなたがその曲についてより理解を深められるよう、解釈のイメージを劇として表現したものです。	この解釈で表現できるキーワードです。赤色の枠のプレート上のキーワードが、次のセレクションのテーマに適合しています。

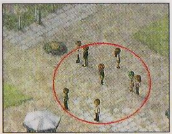
解釈練習

手に入れた解釈を練習することで、上達度や表現Lvを上げることができます。

解釈練習で得られるもの	表現Lv（清麗・彩華・愁情） 解釈の上達度 親密度 BP

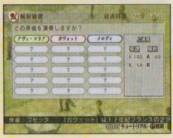
解釈練習の仕方

1 フィールド画面で△ボタンを押し、コマンドメニューを開き、［練習］の中の［解釈練習］を選択します。



2 フィールド画面上に赤色の枠が表示されます。この枠の内側にいる人に演奏を聞かせることができます。
※近くで他の人が演奏していると、解釈練習はできません。

3 どの楽曲を練習するか選びます。



4 どの解釈を練習するか選びます。



1 解釈練習をすることで、経過する時間です。
2 解釈練習をする楽曲の名前です。
3 あなたの清麗・彩華・愁情の表現レベルと経験値（ex）です。
4 どの解釈を演奏するか◎ボタンで決定します。解釈を習得していなかったり、表現レベルや必要スキルが足りない解釈は演奏できません。

5 上達度
その解釈を演奏したときの上達度です。

6 KW
右側の数字が、その解釈が持つキーワードのうち、次回セレクションのテーマに合うキーワードの数、左側の数字が、そのうち表現できるキーワードの数です。

7 必要スキル
その解釈を演奏するために必要なスキルを表します。黄色はあなたがスキルを習得していることを、灰色は習得していないことを表します。

8 必要表現レベル
その解釈を演奏するために必要な表現レベルです。数字が赤色の場合、必要な表現レベルを満たしていないことを表します。



5 確認画面で［はい］を選んだら、演奏が始まります。画面右上に表示されているのは、現在の解釈の上達度で表現できるキーワードです。次回セレクションのテーマに合うキーワードは文字の枠が赤色で表示されています。



6 演奏が終わると、聴衆のあなたに対する親密度が上がります。また、上手な演奏をして聴衆を喜ばせることができたら、ＢＰ（ブラボーポイント）がもらえます。ＢＰは楽譜の上達度と解釈の上達度が高いほどたくさんもらうことができます。人によっても、もらえるＢＰの数は違います。



7 解釈練習をしたことで上がった表現レベル、ＢＰ、親密度が表示されます。

※楽譜練習と同様、練習道具を使うことができます。

上達度が上がると

解釈の上達度が上がると、その解釈が持つキーワードを表現できるようになります。どれぐらいの上達度でどのキーワードを表現できるか確認したいときは、楽曲詳細情報の「解釈」の画面を参照します。



合奏



合奏できる状態のときは、あなたに楽譜が表示されます。

合奏は、仲が良くなった人と一緒に演奏ができるコマンドです。合奏をするには2つ条件があります。まず1つは、その楽曲の解釈を1つでも習得し、その上でその楽曲の楽譜や解釈の上達度がある程度の値に達していること。もう1つは、合奏してくれる人が近くにいることです。音楽科の生徒は自分が演奏している楽器を持っており、仲良くなれば誰でも一緒に合奏してくれます。
以上の条件がそろっていれば、［合奏］を選べます。

合奏で得られるもの

- 親密度
- BP

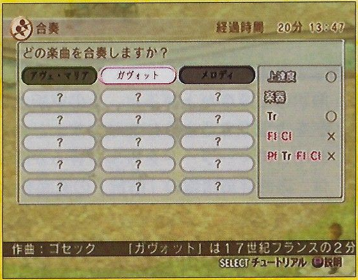
合奏の仕方

1. フィールド画面で△ボタンを押し、コマンドメニューを開き、［練習］の中の［合奏］を選びます。



2. フィールド画面上に赤色の枠が表示されます。この枠の内側にいる人に演奏を聞かせることができます。

3. どの楽曲を合奏するか選びます。合奏できない楽曲のアイコンは暗くなっています。合奏できる楽曲は画面右の「上達度」が○になっており、「楽器」では、各楽曲の合奏に必要な楽器を演奏してくれる人がいるかどうかが表示されています。



4 あなたのヴァイオリンに加え、あと何種類の楽器で合奏するか選びます。種類は１種類、２種類、４種類の３パターンあります。合奏できない種類は選択できません。



5 合奏が終了すると、一緒に合奏した人と聴衆の親密度が上がり、さらにＢＰももらうことができます。







合奏では表現Lvや上達度は上がらないが、親密度とBPを大幅にアップすることができる。合奏する楽器の種類が増えるほど、もらえるBPは多くなるのだ。

BPとファータの店

BP（ブラボーポイント）

アイテムを手に入れるために必要なポイントです。解釈練習や合奏で手に入れることができます。



聴衆の数が多くなるほど、BPも多くなります。赤い枠の中にたくさん人が入るようにすることがポイントです。枠の大きさは3つの表現Lvの合計に比例します。

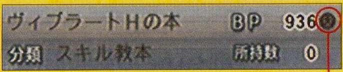
ファータの店

ファータの店ではBPと引き替えにアイテムをもらえます。店は全部で4つ。フィールド画面で、ある場所を調べることで入ることができます。最初からすべての店に行けるわけではありません。店によって置いてあるアイテムは違うので探してみましょう。置いてあるアイテムは毎日変わります。品切れになったアイテムでも、日が変わればまた手に入れることができるようになります。また、それぞれの店では違うファータが店長として出迎えてくれます。中には勝手に値引きしたり値上げしたりする店長もいるので注意しましょう。

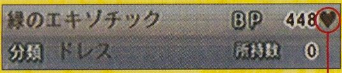


アイテムによって必要なBPは違います。また、店によって置いているアイテムが変わります。

値上げや値引きをしているアイテムにはマークが表示されます。



値上げマーク



値引きマーク

アイテム

アイテムは大きく分けて5種類あります。

練習道具

楽譜練習と解釈練習をするときに使うことができるアイテムです。技術レベルや表現レベル、上達度などの上昇度が通常よりもアップします。1回使用するとなくなります。

例



マジカルルーペ
楽譜練習で上達度が1.5倍上昇します。



レザーアームレット
楽譜練習で技術Exが1.5倍上昇します。

プレゼント

プレゼントを持った状態で人に話しかけるとプレゼントを渡すことができる場合があります。プレゼントを渡すと親密度が上がります。

例



メモスタンド
ヴァイオリン形のメモスタンド。



ハンカチ
淡いブルーのシンプルなハンカチ。

スキル教本

手に入れた時点ですぐにスキルを習得することができるアイテムです。

例



デタシェの本
スキル『デタシェ』を習得する本です。



ポジションLの本
スキル『ポジションL』を習得する本です。

衣装

セレクションの時に着ることができる衣装です。

例



緑のエキゾチック
上着のすそが揺れる緑のドレス。



花のバレッタ
アップにした髪を飾る大きな花のバレッタ。

ファータの宝

ある条件を満たすとファータからもらうことができるアイテムです。さまざまな効果を持っています。所有しているだけで効果があります。

例



魔法のヴァイオリン
リリからもらった魔法のヴァイオリン。

交流を深めよう

自分以外のキャラクターと交流を深めていくことで、イベントが発生したり、情報を得ることができるようになります。

親密度

セレクションの参加者や関係者たちとの親しさの度合いを表します。親密度が高まるとふたりの仲は進展し、恋愛イベントや友情イベントを見られるようになります。



親密度を上げるためには、解釈練習を聞かせたり、一緒に合奏するといいぞ。あとは、セレクション本番で相手の好みの衣装を着て演奏したり、プレゼントを渡したりするのも効果的なのだ。

ライバル度

コンクール参加者たちが音楽面であなたを認めているかどうかの度合いです。ライバル度の高低で恋愛イベントの進み方が変わってきます。

ライバル度を上げるためには、相手に自分の実力を認めさせることが大事なのだ。セレクションで上位に入賞したり、自分の能力を上げて解釈練習を聞かせたりするといいのだ。



親密度・ライバル度のチェック

親密度とライバル度は［情報］コマンドの［人物情報］で確認することができます。



A ライバル度も親密度も高い状態です。ライバルとして認められ、気になる存在として意識されています。

B ライバル度のみが高い状態です。能力は認められていますが、親しみは感じられていません。

C 親密度のみが高い状態です。親しみは感じられていますが、音楽面での期待はされていません。

イベントの発生

ゲームを進めていくと、さまざまなイベントが発生します。ストーリーの進行上必ず発生するもの、キャラに話しかけると発生するもの、特定のフィールド（エリア）に入ると発生するものなど種類は豊富です。親密度・ライバル度が上がらないと見ることができないイベントもあります。





主要キャラ以外の親密度

主要なキャラクター以外の人たちの親密度も上げることができます。親密度が上がると、セレクション参加者や関係者の情報を教えてくれるようになります。



情報ポイント

情報ポイントとは、どれだけあなたがそのフィールドを知っているかを示します。フィールド画面上で、特定の人に話しかけるとポイントが上がります。上がるのは１日１ポイントのみです。情報ポイントが高くなると、いろいろな情報が手に入るようになります。

情報を常にチェック

コマンドメニューの中の情報コマンドでは、自分に関わる情報やキャラクターの情報、楽曲情報、アイテム情報、コンクール情報を見ることができます。常に現在の状況を把握してゲームを進めましょう。

主人公情報

あなたについての情報を見ることができます。



1 名前

あなたの名前です。

2 学年

あなたの学科と学年です。

3 楽器

あなたが使う楽器です。

4 技術Lv

あなたの技術レベルです。楽譜練習で上がります。



5 表現Lv

あなたの表現レベルです。解釈練習で上がります。



6 BP

現在のブラボーポイントです。

7 習得スキル

あなたが習得した演奏のスキルです。未習得のものは「?」と表示されています。

人物情報　あなた以外の人物の情報を見ることができます。

人物選択　この画面では、誰の情報を見るかを選択します。



1 名前

いままで出会った人物の名前です。人物の名前を選び◎ボタンを押すと、さらに詳細な情報を見ることができます。

2 現在地

それぞれの人物が今どこにいるかを表します。

3 各人物のライバル度と親密度をグラフで表しています。

人物詳細　選択した人物について、詳細な情報がわかります。



1 選択した人物の名前です。L1ボタン、R1ボタンを押すと人物の切り替えができます。

2 その人物の顔写真です。その人物との恋愛や友情が進展すると、グラフィックが変わります。

3 学年

その人物の学年です。高校生は学科と学年、大学生は学部と学年、教師は担当学科が入ります。

4 誕生日

その人物の誕生日です。

5 親密度

その人物の親密度です。この値が高いほど、その人物があなたを親密に思っていることを表します。

6 ライバル度

その人物のライバル度です。この値が高いほど、その人物があなたをライバルとして認めていることを表します。

7 その人物の好きな、コンクールの衣装の組み合わせです。ドレス・髪飾り・アクセサリの3つ合わせて条件を満たしている必要があります。衣装1→衣装2→衣装3の順に、好みの度合いが高くなっていきます。

8 その人物の好きな解釈です。人によっては複数ありますが、好みの度合いは同じです。

楽曲情報

あなたの演奏する楽曲についての情報を見ることができます。

楽曲詳細情報

楽曲の詳細な情報を見ることができます。まだ楽譜を持っていない楽曲は「？」で表示されます。



1 楽曲を選びます。選んだ楽曲の内容と作曲家の名前がテロップに表示されます。また、画面の右端に、その楽曲の上達度が表示されます。

2 上達度

その楽曲をどれだけ上手に演奏できるかを表します。楽譜練習、解釈練習を行うことで上がります。コンクールでの評価の対象になる値です。

3 楽譜

楽譜はフェッロからもらうことができます。ⅠⅡⅢⅣⅤがそれぞれ同じ楽曲を構成する楽譜を表します。上達度は、楽譜練習をすると上がります。

4 解釈

解釈はラーメからもらう「解釈のベル」を鳴らすことで習得できます。ABCDがそれぞれ同じ楽曲についての別解釈を表します。上達度は、解釈練習をすると上がります。

楽曲

現在選ばれている楽曲の詳細な情報を表示します。



1 楽曲名が表示されています。L1ボタン、R1ボタンを押すと、楽曲の切り替えができます。

2 方向キー（左スティック）の上下を押すことで情報を切り替えられます。

3 楽曲名

楽曲の名称です。

4 作曲家

この楽曲を作曲した人の名前です。

5 合奏　合奏であなた以外の人が使用する楽器の種類です。

6 1種類の楽器と合奏するときの楽器の種類です。

7 2種類の楽器と合奏するときの楽器の種類です。

8 4種類の楽器と合奏するときの楽器の種類です。

楽譜

現在選ばれている楽曲の楽譜についての情報を表示します。

1 技Lv

その楽譜を演奏するために必要な技術レベルです。つまり、その楽譜の難しさを表しています。赤い数字になっている場合、あなたが必要な技術レベルを満たしていないことを表しています。



2 練習

その楽譜を練習した回数です。

3 上達度

その楽譜をどれだけ上手に演奏できるかを表します。コンクールでは演奏した楽曲のすべての楽譜の上達度が評価されます。

4 習得スキル

その楽譜で上達度が100になると習得できるスキル名です。スキルは、特定の解釈で曲を演奏するために必要な技術です。未習得のスキルは赤色で表示されます。

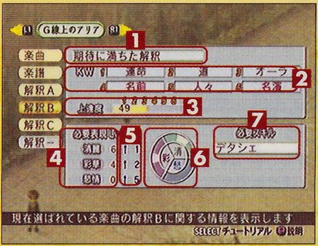
解釈

現在選ばれている楽曲の解釈についての情報を表示します。

1 どんな内容の解釈かを表示します。

2 KW

その解釈が持つキーワードです。次回セレクションのテーマに合うキーワードは適合キーワードと呼ばれ、文字の背景が赤色の枠で表示されます。適合キーワードの数が多い解釈は、コンクールで評価されやすくなります。キーワードが表現できるようになると、解釈練習を聞いてもらった人からボーナスがもらえることがあります。ある条件を満たすと、説明モードでキーワードにカーソルを合わせた時にボーナスをもらえる条件が表示されるようになります。
（例：喜び…Vc専攻の男子生徒のBP上昇値が＋30%）



3 上達度

その解釈をどれだけ上手に演奏できるかを表します。コンクールでは演奏した解釈の上達度が評価の対象となり、その他の解釈の上達度は評価の対象になりません。上達度の棒グラフの上に表示されている1〜6の数字はキーワードの番号に対応しており、上達度が高くなるとともにその番号のキーワードを表現できるようになります。

4 必要表現Lv

この解釈で楽曲を演奏するのに必要な表現レベルを示しています。清麗・彩華・愁情の3つの必要表現レベルがあり、すべて満たしていないとこの解釈で楽曲を演奏できません。

5 あなたの表現レベルとの差で、足りている場合は青、足りない場合は赤で過不足の値を表します。

6 清麗・彩華・愁情の必要表現レベルを円グラフで表しています。

7 必要スキル

その解釈を演奏するために必要なスキルです。赤い文字になっている場合、あなたが必要なスキルを習得していないことを表しています。

楽譜リスト

あなたが持っている楽譜のリストです。



1 楽曲名／楽譜

どの楽曲の何番目の楽譜かを表します。

2 技Lv

その楽譜を演奏するために必要な技術レベルです。つまり、その楽譜の難しさを表しています。赤い数字になっている場合、あなたが必要なレベルを満たしていないことを表しています。

3 練習

その楽譜を練習した回数です。楽譜練習をするたびに1回ずつ増えていきます。

4 上達度

その楽譜をどれだけ上手に演奏できるかを表します。コンクールでは演奏した楽曲のすべての楽譜の上達度が評価されます。

5 習得スキル

その楽譜で上達度が100になると習得できるスキル名です。スキルは、特定の解釈で楽曲を演奏するために必要なものです。

解釈リスト

あなたが習得している解釈のリストです。



1 楽曲名／解釈

どの楽曲のどの種類の解釈かを表します。

2 KW

その解釈が持つキーワードのうち、右側が適合キーワードの総数、左側がそのうち現在表現できるキーワードの数です。

3 清・彩・愁

その解釈を演奏するために必要な、清麗・彩華・愁情の必要表現レベルです。つまり、その解釈の、清麗・彩華・愁情の表現の難しさを表しています。赤い数字になっている場合、あなたがそれぞれに必要な表現レベルを満たしていないことを表しています。

4 スキル

その解釈を演奏するために必要なスキルの数がアイコンで表示されます。アイコンがない楽曲の演奏については、スキルは必要ありません。黄色のアイコンはそのスキルを習得していることを、灰色は習得していないことを表します。アイコンを選ぶと、スキルの内容が表示されます。

5 練習

その解釈を練習した回数です。

6 上達度

その解釈をどれだけ上手に演奏できるかを表します。コンクールでは演奏した解釈の上達度が評価の対象となり、その他の解釈の上達度は評価の対象にはなりません。

ファータリスト

学院のどこかにいるフェッロとラーメのリストです。

どのファータを見つけていないか、ファータがどこにいるか、ラーメが曲を奏でているかどうかなどがわかります。すでにあなたが見つけたファータもリストに入っています。



1 名前

ファータの名前です。

2 状態

ファータの状態です。アイコンが光っているファータは、すでに見つけて友達になっている状態を表します。「♪」がついているラーメは曲を奏でており、あなたが見つけられる状態であることを表しています。

3 所持楽譜／解釈

ファータが所持している楽譜、もしくは解釈のベルを表します。

4 現在地

ファータが現在いるフィールド名を表します。まだどの場所にいるのかがわからない場合は「？」、すでに見つけた後は「ーーー」と表示されます。

5 友達ファータ

すでに見つけて友達になったファータの数です。

リストの順番の並べ替えと早送り

リストが表示されている画面では、■ボタンを押して説明モードにしたのち、カーソルで項目を選んで◎ボタンを押すことで、リストの順番を並べ替えることができます。また R2 ボタンを押しながら方向キーの上や下を押すと、リストをすばやくスクロールできます。これは［想い出］など他のリストでも同様です。

コンクール情報　コンクールについての情報を見ることができます。







コンクール情報では次回セレクションの情報や、過去の結果を見ることができます。この画面ではどのセレクションの情報を見るのか選択します。バーの色が灰色になっているセレクションの情報は、次回開催の番になると見ることができます。「現在までの総合順位」は第1セレクション終了以降に見ることができます。

参加者情報

次回セレクションの参加者の演奏順がわかります。

1 テーマ
次回セレクションのテーマです。

2 方向キー（または左スティック）で表示する情報を切り替えられます。

3 演奏順番
参加者の演奏順番です。

KW（キーワード）

次回セレクションの適合キーワードを一覧できます。

1 キーワード
次回セレクションの適合キーワードです。

2 総数
適合キーワードの総数を表します。

テーマと適合KW

テーマとはコンクールの各セレクションでの評価の基準になる課題のことです。テーマに合った解釈を演奏すれば高い評価が得やすくなります。
演奏が上達するとKW（キーワード）が表現できるようになります。表現できるKWは演奏する解釈によって違い、テーマに合っているもの（適合KW）と、合っていないものがあります。つまり、演奏がテーマに合っているかどうかは、適合KWをいくつ表現できるかで決まります。どの解釈に適合KWがいくつ入っているか確認したいときは、楽曲詳細情報の「解釈」か（▶P45）、解釈リスト（▶P46）を見るとよいでしょう。

アイテム情報　アイテムについての情報を見ることができます。



1 L1ボタン、R1ボタンを押すことでアイテムの種類の切り替えができます。

練習道具
練習道具のリストです。使ってなくなってしまったものも見ることができます。各道具ごとの使用回数も確認できます。

プレゼント
所持しているプレゼントのリストです。このリストでは、すでに誰かにプレゼント済みのものも見ることができます。
※総数は、すでにプレゼントしたものを含んでいます。

衣装
所持しているドレス、髪飾り、アクセサリのリストです。

スキル教本
所持するスキル教本のリストです。

ファータの宝
所持するファータの宝のリストです。

2 アイテムのリストです。選んだアイテムの説明がテロップに表示されます。また、アイテムの情報が画面右側に表示されます。

3 BP
アイテムを手に入れる際に必要な基本BPです。実際に手に入れる際には、店のファータの性格などによって上下します。
※「ファータの宝」にこの項目はありません。

4 所持数
アイテムの所持数です。左が実際の所持数、右が最大所持可能数を表します。

5 使用数
アイテムの使用回数です。
※「プレゼント」、「スキル教本」、「衣装」、「ファータの宝」にこの項目はありません。

6 総数
表示されているアイテムの数です。使用したり、プレゼントしてなくなったものも表示されています。「総所持数」は、今、持っているアイテムの数の合計です。
※「ファータの宝」にこの項目はありません。

その他のコマンド

ここでは、練習、情報コマンド以外のコマンドの説明をします。

[帰宅]

行動を終了して家に帰ります。

[セーブ]

現在のデータを保存します。ロードしたときに、保存したところからプレイできます。(▶P5)

[ロード]

セーブしたところからの続きをプレイします。(▶P5)

[ヘルプ]

ゲームの手助けとなるコマンド群です。

用語辞典

ゲーム中に登場する用語を解説します。



ここでは今までゲーム中に登場した用語の説明を見ることができます。会話中のメッセージに出てきた緑色の言葉についての説明が表示されます。

1 見ている用語の頭文字が「あかさたなはまやらわ」のどの行かを表しています。L1ボタン、R1ボタンを押すことで、隣の行の用語の説明が表示されます。

2 ゲーム中に登場した用語の一覧です。選んだ用語の説明が画面右に表示されます。

チュートリアル

リリがゲームのルールや操作についての説明をしてくれます。(▶P9)

[機能]

設定などを変更するコマンド群です。

メッセージバック

過去のメッセージを振り返ります。



過去のイベントなどのメッセージをさかのぼって見ることができます。名前の横にスピーカーのマークが表示されているものは、◎ボタンを押すことで音声を聞くことができます。

※ロード後、ゲームスタート後に表示されたメッセージで、かつ一定の量のみ表示されます。

環境設定

ゲーム中のさまざまな設定を変更します。
（▶P6）

タイトルに戻る

ゲームを中断し、タイトル画面に戻ります。
（▶P5）

[マップ]

あなたがいるフィールド全体を見渡します。



ピンク色の四角があなたのいる場所です。EXITと表示されているところが、そのフィールドの出口です。ここに行くと、行先選択画面になります。フィールド画面で◘ボタンを押すことでも、このマップを呼び出せます。

そしてセレクションへ

さぁ、いよいよセレクション当日です。ここではセレクションの準備や本番に関する説明をします。

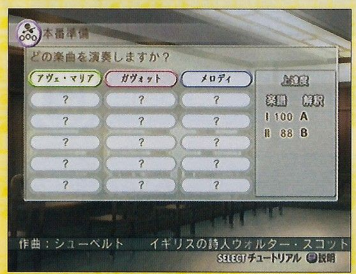
控え室



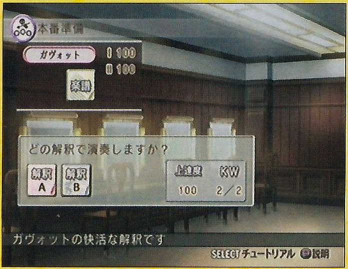
本番前に控え室でセレクションの準備をします。ここではセレクションで演奏する楽曲とその解釈、身につける衣装を選択します。また、[ヘルプ]や[機能]を見ることができるほか、[情報]で今までに練習した楽曲や、気になる相手の衣装の好みなどをあらかじめ確認できます。

[本番準備]
本番で演奏する楽曲を決定し、本番を迎えます。

[情報] (▶P42～49)
[機能] (▶P51)
[ヘルプ] (▶P50)



1 [本番準備] を選んだら、この画面で演奏する楽曲を選びます。選んだ楽曲について、その楽曲の楽譜と解釈の上達度が表示されます。



2 セレクションで演奏する解釈を選びます。選んだ解釈について、その解釈の上達度と、セレクションのテーマに適合するキーワードの数が表示されます。

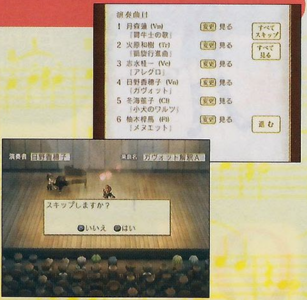




3. どの衣装を身につけるか、ドレス→髪飾り→アクセサリの順で選びます。持っていない衣装は身につけることはできません。ドレスを持っていない場合は「制服」を身につけます。髪飾りとアクセサリを身につけない場合は「♪」を選んでください。衣装はファータの店で入手することができ、何度身につけてもなくなりません。衣装はセレクションの評価の対象にはなりませんが、特定の組み合わせで身につけると、その衣装を好きな人の親密度が上がります。

4. 演奏する楽曲、解釈、身につける衣装を選んだら、確認画面が表示されます。◎ボタンを押すと、セレクションの本番を迎えます。

セレクション開始



はじめに参加者の演奏曲目と順番が表示されるので、それぞれが演奏する場面を見るか、スキップするかを、［変更］のアイコンで選択してください。すべての演奏を見る場合は［すべて見る］を、すべての演奏をスキップする場合は［すべてスキップ］を選んでください。［進む］を選択すると、セレクションが開始します。演奏している最中でも◎ボタンを押せば、スキップするかどうかを決めることができます。



セレクションで高い評価を得るためのヒントを教えておくのだ。まずは、選んだ楽曲を上手に演奏できることが大切になる。演奏する楽曲のすべての楽譜の上達度を上げておくのだ！ 解釈も上達度が評価の対象になるが、演奏する解釈以外の上達度は対象にならないので注意するのだ。あとはセレクションのテーマと、演奏で表現できるKW（キーワード）が合っているかどうかが大事になるぞ。テーマにあったKW（適合KW）を多く含む解釈を演奏するのだ！ 適合KWがいくつあるかは［楽曲詳細情報］の［解釈］か［解釈リスト］で確認できるぞ。

リリのQ&A



ここではゲーム中の疑問点について我輩が答えるぞ。なんでも聞いてほしいのだ。

Q. ゲームを開始して、まず何からはじめたらいいのか迷っています。



まずは我輩が渡した楽譜を練習することからはじめてみるのだ。楽譜練習がすべての基本になる。新しい楽譜をくれるフェッロを探すことができるし、上達度が上がれば、解釈の練習、合奏とできることが広がっていくのだ。あとはいろいろな人に話しかけて情報を得ておくのもいいぞ。

Q. フェッロやラーメがなかなか見つかりません。

一日の行動を開始する前に、どのフィールドにどのファータがいるかが表示されることがあるので参考にするといいぞ。情報ポイントを上げておけば、その確率は高くなるのだ。一度表示されれば、行先選択画面のファータアイコンや、情報コマンドのファータ情報で確認できるようになるぞ。あと、ファータは移動することがないので、一度探していなかったところは避けて探すのもポイントなのだ。



Q. 解釈を習得したのですが、練習することができません……。



情報コマンドの楽曲情報で解釈リストを見てみるのだ。清麗・彩華・愁情の表現レベルの数字が赤くなっていたり、スキルの項目のアイコンが灰色になっていたりしてないか？ 解釈練習をするには、一定の表現レベルと習得スキルが必要になるぞ。まずは楽譜練習や他の解釈練習で、スキルを習得したり、表現レベルを上げないとだめなのだ。

Q. ファータの店でプレゼントを交換してもらいました。誰にどうやって渡せばいいんでしょう？



プレゼントは渡すことができる相手が決まっているのだ。その相手との親密度がある程度上がっていて、プレゼントを渡せる状況になっていれば、話しかけるだけでいいぞ。どのプレゼントを誰に渡せるのかはナイショなのだ。プレゼントの内容で推測してほしい。

Q. BPをうまくためる方法はありますか？



BPを獲得する方法は、解釈練習と合奏の２種類なのだ。まずは多くの人に演奏を聞いてもらうことが大事になるぞ。フィールド画面に表示される赤い枠の中になるべく多くの人を入れるようにするのだ。解釈練習では表現できるKWによってBPにボーナスがつくことがあるので、それを狙うのもいいぞ。また、合奏では、なるべく多くの種類の楽器で合奏するようこころがけるのだ。

Q. 想い出の場面がなかなか埋まりません。



イベントを見るための条件はたくさんあるのだ。一度クリアしても、すべて埋まるわけではないので、何度もプレイしていろんなことを試してほしいのだ。

耳を澄ましてください—— 新たに奏でられる『コルダ』の世界。

CD





〈CDドラマコレクションズ〉

～微風(そよかぜ)のスケルツォ～

メインキャラ総登場のドラマ本編のほか、おまけドラマなどを収録。

好評発売中　定価2,800円　KECH-1254

初回特典：特製ステッカー



〈CDドラマコレクションズ〉

～木漏れ日(こもれび)のソナタ～

ドラマ本編に加え、メインキャラ10名のフリートークほかを収録。

好評発売中　定価2,800円　KECH-1255

初回特典：特製ステッカー



〈ヴォーカル集〉

～espressivo(エスプレッシーヴォ)～

メインキャラ9人による、ソロヴォーカルアルバム第1弾。

好評発売中　定価3,000円　KECH-1256

初回特典：特製キャラクターカード

BOOKS

金色のコルダ コンプリートガイド

コンクール優勝のためのノウハウを徹底解説。

好評発売中　定価1,365円　"プレイステーション 2"版　ルビー・パーティー監修　A5判

金色のコルダ エキスパートガイド

イベントの発生条件や恋愛エンディングへの道を詳しく紹介。

好評発売中　定価1,365円　"プレイステーション 2"版　ルビー・パーティー監修　A5判

金色のコルダ マエストロ養成講座

『金色のコルダ』を遊びつくすための最強攻略本。

好評発売中　定価1,600円　"プレイステーション 2"版　ルビー・パーティー監修　A5判

コミック版

『金色のコルダ』

by 呉由姫

月刊LaLaで連載中!!

(毎月24日発売)

コミックス①～⑤巻も絶賛発売中!



●書籍・CDの価格は税込みです。●商品に付した番号はご注文の際にご利用ください。

通信販売

【パソコン＆携帯電話（iモード／Vodafone live!／EZweb）】共通

http://www.gamecity.ne.jp/shop/

お近くにお取扱い店がない場合は、GAMECITYオンラインショッピングをご利用ください。

※詳しいお申し込み方法などは上記アドレスの各ホームページでご確認ください。

QRコード®対応機種をお使いの方はこちらからどうぞ ▶

フリーダイヤル　(株)コーエーネットの通信販売　0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）でもご注文になれます。

[10:00～12:00／13:00～18:00 土・日・祝祭日を除く] ※通信販売以外のお問い合わせはお受け致しかねます。

お申し込みは、クレジットカード（VISA・Master・NICOS・UC・BANKCARD・JCB）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。

● 原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。● 送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
● 発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます。）
●携帯向けサイトでは、品揃えを厳選しており、一部商品の取扱がございません。●「iモード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
● Vodafone、Vodafone live!は、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。
● EZwebはKDDI株式会社の商標または登録商標です。● QRコード®は（株）デンソーウェーブの登録商標です。

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記の当社係までお寄せください。

※この解説書は再発行いたしませんので、大切に保存してください。

〒223-8503
横浜市港北区箕輪町1-18-12　株式会社コーエー
"プレイステーション 2"版『KOEI The Best 金色のコルダ』
ユーザーサポート係

電話 045-561-8181 おかけ間違いのないようにお願いいたします
月～金（祝日を除く）　10:00～17:00

◆ご注意
- 攻略法やデータなど、ゲーム内容に関するご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいますようお願い申し上げます。
- お買い間違いによる交換は、一切いたしておりません。
- 複製品、レンタル品、営業使用品等については一切サポートいたしません。

●コーエーの最新情報などをお知らせしています。

ホームページ　http://www.gamecity.ne.jp/

編集・執筆　大矢直人(ブレインナビ)
本文デザイン　井尻幸恵(ブレインナビ)

株式会社コーエー®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12

SLPM 66424